as Aventuras de Vasco

Guia da Aventura

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

apresenta

as Aventuras de Vasco

com o apoio de

Índice

Iniciar o Jogo ____ p.3
- Configuração Mínima
- Instalação
- Imagem
- Parâmetros Aconselhados: • Imagem • Som

Introdução e o Objectivo do Jogo ____ p.5

Executar o Jogo ____ p.6

Navegação ____ p.6
- Movimentação no Jogo
- Opções
- Ícones
  - O Pergaminho
  - A Porta (Gravar o Jogo)
  - O Cofre (Como Usar os Objectos)
  - O Diário de Bordo

Teclas de Atalho ____ p.10

O Vasco na Internet ____ p.10

Os Jogos ____ p.11

Créditos ____ p.17

Contrato de Licença Ecofilmes ____ p.23

Iniciar o Jogo

• Configuração Mínima

Um computador IBM PC ou 100% compatível, Processador 486DX2 66MHz ou superior, 8 Mb de RAM, Windows 95 ou 3.1, CD-ROM de dupla velocidade ou superior, placa de som de 16-bit, VGA ou SVGA de 256 cores, teclado. A página na Web requer o Windows 95, um web browser e acesso à Internet.

• Instalação

Insira o CD-ROM na respectiva drive.
O programa de instalação correrá automaticamente, ou inicie o programa correndo SETUP.EXE a partir do CD.

• Imagem

Para ter uma imagem em ecrã total, configure o monitor para 640x480.

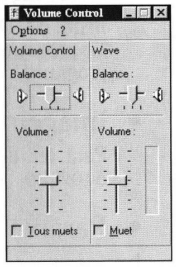
• Parâmetros Aconselhados

Imagem

Foi dado um cuidado muito especial à realização dos cenários de As Aventuras de Vasco. Para obter uma óptima qualidade de imagem, e a fim de encontrar as cores idênticas àquelas que os gráficos desejaram, recomendamos que regule o seu ecrã de maneira a que os contrastes fiquem ao máximo.

Som

A banda sonora de As Aventuras de Vasco é extremamente rica e variada. A música e os sons foram especialmente compostos para produzir uma atmosfera que evoque aquela época e as culturas que o nosso herói vai visitar. Para obter uma reconstituição fiel, recomendamos que regule o som do seu computador. Para tal, pressione duas vezes no ícone de som no interface do Windows 95 e regule as opções «Volume Control» e «Wave» para a sua potência média.



Introdução

Os acontecimentos em As Aventuras de Vasco foram inspirados nos relatos verdadeiros dos navegadores dos séculos XVI e XVII. Você seguirá as pegadas dos exploradores que fizeram história. Este jogo apresenta-lhe muitos dos desafios que os exploradores na época do Vasco tiveram de enfrentar. Atravessará o Oceano Atlântico, confrontará tempestades ao dobrar o Cabo da Boa Esperança, descobrirá a Índia e as Ilhas Molucas, procurará especiarias e aprenderá muita coisa sobre culturas diferentes, encontradas pelos viajantes.

O Objectivo do Jogo

O objectivo principal do jogo é o mesmo que o do galeão do Vasco: chegar ao Japão, um país mítico do Oriente, lendário pelas suas riquezas...

No caminho, o Vasco e a Marie têm de resolver muitos enigmas e transpor muitos obstáculos: fragmentos dispersos de um mapa misterioso, um fantasma maldoso que assombra os conveses do São Bartolomeu, um junco lendário Chinês, um tesouro fabuloso...

Executar o Jogo

• Iniciar um Novo Jogo

No Menu Principal, clique em NOVO JOGO.

• Continuar um Jogo Gravado

Para regressar a um jogo que começou e gravou anteriormente, clique em JOGOS GRAVADOS no Menu Principal.
De seguida, encontre a imagem da cena onde parou de jogar anteriormente. Arraste e coloque essa imagem na caixa do Vasco, no canto superior direito.
Clique no botão JOGAR e o jogo recomeçará a partir da cena mostrada.
Se gravou a mesma cena várias vezes, lembre-se de anotar o número do jogo gravado que pretende reiniciar.

Navegação

• Movimentação no Jogo

Usando o rato, mova o cursor para os diferentes objectos ou pessoas com quem quer falar. Quando o cursor passa sobre um item com o qual pode interagir, aparece uma legenda no fundo do ecrã. Quando esta legenda aparece, pode clicar no objecto ou na personagem para serem activados.

Para sair de um ecrã (por exemplo, para ir para outra divisão), passe com o cursor pela extremidade da imagem. O cursor transforma-se numa seta para indicar que você se pode mover para outra área. Aparece então uma legenda no fundo do ecrã, indicando o nome da área para onde se pode mover. Quando clicar no rato, mover-se-á para a zona seguinte.

• Opções

Quando começar o jogo, pode escolher as opções para o mesmo, seleccionando OPÇÕES no Menu Principal.
Se tiver o Windows 95, pode determinar o aspecto do seu cursor. Pode optar entre uma seta ou o Vasco. Também pode escolher o modo para ver as sequências de vídeo, tal como a Introdução e a Tempestade. O modo por defeito é um quarto de ecrã, mas também pode configurá-lo para ecrã total.
Clique em TECLAS ÚTEIS para seleccionar outras alterações que queira fazer nas diferentes funções do programa.

• Ícones

O PERGAMINHO

O pergaminho aparece no canto inferior direito do ecrã durante todas as sequências interactivas. Quando clica no pergaminho, ele revela três outros ícones que controlam funções importantes: a Porta para sair e gravar, o Cofre para

todo o seu inventário de itens, e o Livro para o Diário de Bordo do Capitão, onde o capitão faz as suas observações sobre a sua experiência e as diferentes culturas que o galeão visita.

A PORTA (Gravar o Jogo)

Pode gravar o jogo a qualquer altura, independentemente do sítio em que estiver no jogo.

Existem duas formas de o fazer:

1. Clique no Pergaminho e depois clique no ícone de Porta.

Passará então a uma página onde o seu jogo aparece numa imagem em miniatura.
Clique na imagem do seu jogo e arraste-a para uma das caixas numeradas, no centro do ecrã. Pode gravar até 16 jogos (ou locais do mesmo jogo). Se arrastar a sua imagem sobre outro jogo gravado, o seu jogo actual sobreporá o anterior.

2. Digite S para iniciar o mesmo procedimento do passo (1). Se digitar S por engano, pode simplesmente regressar ao seu jogo clicando no ícone JOGAR.

O COFRE (Como Usar os Objectos)

Durante o jogo, poderá recolher determinados objectos e colocá-los no seu Cofre. Quando o cursor passa sobre objectos que pode agarrar, transforma-se numa mão. Quando isto acontecer, clique no objecto e arraste-o para o Pergaminho, para o colocar no cofre. Aparecerá uma mensagem para indicar que o pode colocar no cofre.
Para dar objectos a pessoas durante o jogo, abra o Cofre e arraste o objecto para a personagem a quem quer dar o objecto.

O DIÁRIO DE BORDO

Quando clica no ícone do Diário, o Diário de Bordo do Capitão abre-se. Sempre que o São Bartolomeu chega a um novo destino, são reveladas novas páginas. Quando abrir o diário, obterá novas informações sobre o progresso da missão e informação interessante sobre a Época das Explorações.
Não se preocupe se no início não tiver o diário. Este é o objecto que tem de descobrir no primeiro enigma com que depara quando o Vasco entra no galeão.
Quando abrir o Diário, verá dois ícones novos. Para regressar ao jogo, clique no Livro Aberto. Para imprimir uma página do Diário, clique no Tinteiro. Para desfolhar as páginas, pressione do lado esquerdo ou direito do diário.

Teclas de Atalho

A Barra de Espaços pode ser usada para saltar para o fim das sequências animadas.
A tecla S abrirá o diálogo de gravação.
A tecla Q leva-o directamente para o MENU PRINCIPAL.

Acesso à Internet

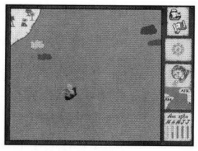
O Vasco na Internet

Quando clicar no botão ACESSO À INTERNET, situado no MENU PRINCIPAL, ligar-se-á ao mundo de Vasco no site da Ubi Soft. Aqui, pode obter mais informação sobre o jogo, incluindo pistas e outras surpresas interessantes.

Os Jogos

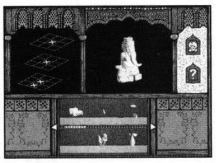
Durante o decorrer da aventura, encontrará vários enigmas e jogos. Alguns são controlados pelo rato e outros pelo teclado. Indicamos algumas dicas de como deve jogar:

• Jogo 1: Pilotar o Galeão pelo Atlântico



Atravessar o Oceano Atlântico para alcançar o Cabo da Boa Esperança não é uma tarefa fácil. Os galeões, assim como os seus descendentes modernos, sentiam muitas dificuldades em navegar directamente para sul devido aos ventos. As condições do vento no Oceano Índico eram especialmente desfavoráveis durante os meses de Verão, por isso os capitães tinham o cuidado de chegar ao Cabo da Boa Esperança antes do fim de Julho. De outra forma, as velas dos seus navios seriam desfeitas pelos ventos.
Durante este jogo, poderá ver um calendário, a direcção dos ventos e um mapa do Atlântico, que mostra o progresso do São Bartolomeu. Conduza o navio com o rato clicando na direcção que quer que o navio siga. A sua meta é a bandeira no Cabo da Boa Esperança, a extremidade mais a sul de África. Deve manter-se atento à direcção do vento...

• Jogo 2: A Estatueta



Para agradar ao Rajah, precisa de juntar os fragmentos dispersos da estatueta 3D. Para o fazer, coloque as peças na grelha 3D no canto superior esquerdo do ecrã. A Grelha simboliza a estrutura da estatueta.

As peças estão no fundo do ecrã. Pode clicar nas setas para ver mais peças, e clicar nas peças para as virar. Para colocar uma peça, active-a clicando nela. A caixa que está à sua volta iluminar-se-á. De seguida, clique no espaço da grelha onde a quer colocar.

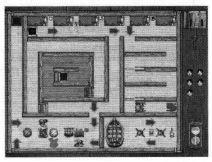
Pode ver o seu progresso no canto superior direito do ecrã. Clique na estatueta nesta parte do ecrã para a fazer rodar. Isto ajudá-lo-á a obter uma melhor perspectiva e simplificará a colocação das peças atrás e dos lados.

Esta tarefa é difícil, mas pelo menos terá um tempo ilimitado! O meu melhor conselho é que se concentre primeiro nas peças grandes e deixe aquelas peças pequenas para o fim.

• Jogo 3: Os Piratas

Um pirata roubou o cofre do Vasco e tudo o que ele recolhera ao longo da aventura. Uma má altura! O destino do São Bartolomeu está nas mãos de Vasco, ele tem de recuperar o cofre!

As regras são muito simples: usando o rato, clique nas setas nas passagens para mudar a direcção de todas as personagens no labirinto.



Cada pirata tem de cair numa armadilha que corresponda à sua cor. Por isso, precisa antes de mais de os mudar para a cor apropriada. Para o fazer, faça com que eles caminhem sobre a tinta derramada.

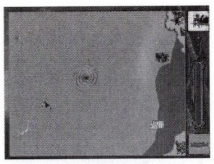
Mas o jogo não se limita a apanhar os piratas nas armadilhas. Se os piratas colidirem, morrem e você perde. O mesmo acontece se alguém andar na direcção dos caranguejos. E se o gato morrer, também é o seu fim!

Determinadas áreas do jogo ou do labirinto estão inacessíveis. Terá de orientar uma das personagens para os interruptores das portas para abrir ou fechar essas áreas. Também pode querer apanhar algumas personagens nas armadilhas. Dispõe de um tempo limite e oportunidades limitadas. Tem de resolver três labirintos seguidos para recuperar o cofre do Vasco. Pode querer praticar nos Jogos do Vasco antes de o experimentar na aventura.

• Jogo 4: A Canoa

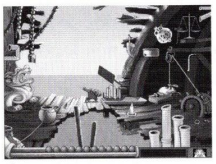
O Vasco e a Marie encontraram uma canoa na margem. Eles podem usá-la para procurar um lendário junco Chinês, mas primeiro precisam de a conduzir por um lago perigoso.

Para fazer com que eles remem, use os cursores direito e



esquerdo do teclado. Para conduzir enquanto rema, use mais um remo do que o outro para parar e virar.
Remar é difícil! Verifique o indicador à direita do ecrã. Não quer que os nossos heróis fiquem muito exaustos. Quanto mais descansados estiverem o Vasco e a Marie, mais eficiente será a sua condução.
O estado da canoa é visível no canto inferior direito do ecrã.
Neste jogo, tem todo o tempo que precisa. Se ficar encalhado ou preso num obstáculo, começa de novo a partir do último barril que conseguiu passar com êxito.
Onde está o velho junco, perguntar-se-á? Ouvi dizer que se contornar a extremidade norte da ilha, pode descobrir a foz de um rio.

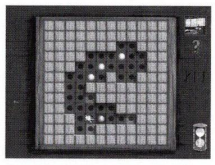
• Jogo 5: A Armadilha Para Peixe



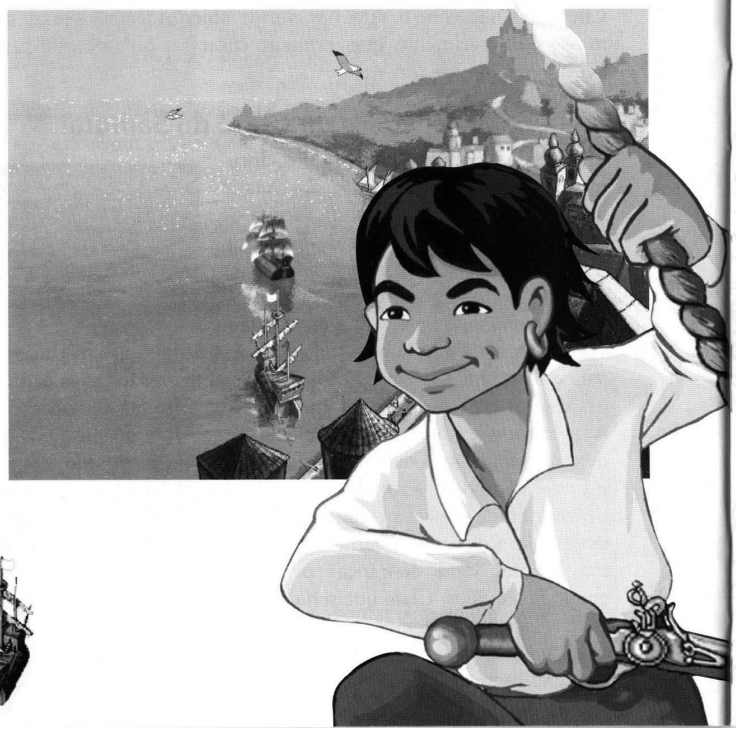
O velho Chinês construiu uma armadilha para peixe muito complicada. Para apanhar três peixes para o jantar, precisa que funcione correctamente. Tem um número limitado de materiais com que pode trabalhar, e precisa de ter paciência e algum engenho.
Para um visitante que procura o tesouro do Misterioso Junco Chinês, você tem um grande quebra-cabeças. Vejamos, esse canhão está a apontar para o alvo, o barco está num recipiente. Talvez alguma água no recipiente faça com que o barco se mova.

Hummm...
Clique apenas com o rato nos vários objectos para os usar ou mover. Provavelmente, quer primeiro clicar em cada objecto para ver o que é que ele faz.

• Jogo 6: A Fechadura do Cofre do Samurai



O cofre do Samurai contem um documento precioso que o Vasco e a Marie têm de recuperar. Para o abrir, precisa de um código secreto que tem de descobrir. Verdade? Na verdade não, mas não se preocupe. Há sempre uma solução!
Use os cursores para mover a mão. Quando mover a mão para junto de um berlinde, use os cursores para o empurrar. O objectivo consiste em empurrar todos os berlindes para os espaços cor de laranja antes que o tempo se esgote.
Mas existem regras rígidas: as bolas só se podem mover um espaço de cada vez. Não pode empurrar dois berlindes ao mesmo tempo, e a mão não pode passar sobre os berlindes ou peças do jogo. Um berlinde ainda pode ser empurrado quando estiver num espaço cor de laranja. Pode usar a barra de espaços para anular o seu último movimento. Para destrancar o cofre, deve resolver três enigmas seguidos. Claro que seria fácil de resolver o enigma se tivesse muito tempo e muitas hipóteses de repetir. Infelizmente, o samurai deve estar a chegar a casa a qualquer momento, e isso seria uma catástrofe!



Créditos

Concepção e Produção
LUDIMEDIA
Gérard Guillemot

Director e Realizador
Alexis Nolent

Ideia Original, Textos e Diálogos
Alexis Nolent

Assistente de Direcção
Mathieu Breda

Gestor Editorial
Jean-Paul Jacquin

Coordenação da Produção
Nathalie Christoux

Criado por
ESTÚDIOS DA UBI SOFT
Michel Guillemot

FILMES UBI

Cenário
Ivan Gaidon
Sibylle Ristroph
assistidos por
Nathalie Moschetti e Olivier Nadel

Criação das Personagens
Véronique Denoyelle
Olivier Nadel
Sibylle Ristroph
Josette Zagar
assistidos por
Ivan Gaidon e Olivier Conorton

Guião
Mathieu Breda

Interfaces do «Diário de Bordo» e «O Mundo de Vasco»
Stéphanie Daoud
Sibylle Ristroph
assistidos por
Catherine Braun

Gráficos 3D
Xavier Le Dantec

Gráficos 3D
Olivier Conorton
Jérôme Desplas
Robin Kobrinski
Nicolas Seck
assistidos por
Olivier Bonenfant

Grafismos dos Jogos
Cyrille Berger
Stéphanie Daoud
Ivan Gaidon
Patricia Stroud

DESIGN DO JOGO UBI

Responsável
Serge Hascoët

Jogos
Vincent Monnier
assistido por
Grégory Chandeze

Agradecimentos especiais
Michel Ancel

ESTÚDIO DE SOM UBI

Gestor de Produção
Didier Lord

Assistente de Produção
Joëlle Caroline

Casting e Direcção de Vozes
Emmanuelle Cosso

Música
Daniel Masson

Ilustração Sonora
Sylvain Brunet
Gaëlle Gauthier
Rafaël Meroño

Responsável de Programação
Stéphane Bellanger

Programação
Olivier Dumont
Guillaume Michel

Gestor de Pós-Produção
Sylvain Brunet

Pós-Produção
Myriam Houée

Engenheiros de Som
Olivier Mortier
Françoise Trouy

Montagem de Vídeo
Cédric Harrang

Pós-Sincronização
Marianne Dubos

Vozes
Sophie Arthuys
Mitsuyuki Bando
Olivier Baroux
Marc Bretonnière
Roger Carel
Guy Chapellier
Bernard-Pierre Donnadieu
Patrice Dozier
Michel Feder
François Jérosme
Sydney Kotto
Martine Maximin
Michel Mella
Tom Novembre
Mario Santini
Barbara Tissier
Michel Vigné

INVESTIGAÇÃO & DESENVOLVIMENTO DA UBI

Gestores de Informática
Olivier Chappe
Patrice Desarnaud
Eric Huynh
Daniel Palix
Christinel Pirvu

Promoção
Teodor Adrian
Laurentiu Barza
Biancu Cosmin
Silviu Dragomir
Andra Gheorghin
Razvan Jurca
Nicolae Marin
Priscilla Nguyen
Philippe Ponce
Viorel Preoteasa
Daniel Raviart
Alain Robin
Michaël Ryssen
Adrian Silvescu
Mihaela Tancu
Popescu Valeriu

Integração
Magali Charra
Tony Lejuez
Nicolas Marion
assistidos por
d'Eric Berkani e
Emmanuel Montecot

Serviço de Jogo na Internet
Jean-Marc Drouaud
Fabien Senneron
Carlos Torres
Laurent Turmeau

ANIMAÇÃO UBI

Gestor
Dominique Rocher

Assistente do Gestor
Anne Vancaelemont

Gestor de Lay-out
Mathieu Breda

Artistas de Lay-out
Christian Daniel
Emmanuel Le Coz
Jean Milou
Pascal Neel

Animação
Gilles Aveneau
Vitalii Balanescu
Olivier Bonafous
Fabien Brandily
Guillaume Casset
Lilian Fuentefria
Lena Galas
Marc Jailloux
Pascal Ménager
Thierry Sauvage
Omar Touati

Cleanage
Sandrine Bailly
Aurora Barata-Manthe
Claire Blanchar
Isabelle Enguerrand
Stéphane Faugère
Julie Gibert
Frédéric Gonçalvés
Natacha Jameau
Jean-Michel Julien
Emmanuel Le Coz
Lionel Richard
Nathalie Stoschek

Edição
Aurora Barata-Manthe
Laurent Canetto
Isabelle Enguerrand
Stéphane Faugère
Sami Hamadouche
Eric Pivert
Alain Rouanet

Detecção
Emmanuel Gouvernaire
Marc Lambert
Pascal Lambert
assistidos por
Grégory Bocquet

G.I.S.

Gestor de Testes
Philippe Courtois
Marie-Line Monassa
Vincent Minoué
Sophie Ronceray

Testadores
Thierry Burtin
Arnaud Gilbert
Frédéric Le Huern
Marc Lorgeoux
Sylvain Mari
Nicolas Mehat
Frédéric Naël
Fabien Robin
Catherine Roussel
Ludovic Sorel
Johan Hiverlet
assistidos por
Anthony Garcia,
Humphrey Gerbault,
Pierrick Manthe,
Charlotte Monsarrat,
Sophie Monsarrat

Edição
UBI SOFT ENTERTAINMENT
Yves Guillemot

Gestor de Marketing
Mélanie de Riberolles

Director Criativo
Julie Rault Le Liard

Criação
Stéphanie Daoud
Frédérique Gaudin

Agradecimentos a
Comissão Nacional para as Comemorações dos Descobrimentos Portugueses, Lisboa:
Prof. Doutor António M. Hespanha,
Comissário-Geral,
Doutor Rui Pereira,
Coordenador dos Serviços Informáticos e Multimédia,
Dra. Maria João Camacho
Editora de Iconografia,
Joana Amaral,
Serviço de Informática e Multimédia,
Instituto Camões, Lisboa
Institut Camões, Paris:
Eduardo Prado Coelho,
Conselheiro Cultural da

Embaixada Portuguesa, Paris
e Director do Instituto Camões,
Isabel Vilanova.
Michel Chandeigne,
Les Editions Desjonquères.
Jean-François Gallon,
Editions Autrement.
Parcidio Gonçalves,
Editions La Différence.
Jean-Pierre Sicre,
Editions Phébus.
Eric Thiébaud,
Editions Tallandier.
Estelle Trubert,
Editions Fayard.

Agradecimentos Especiais a
Gérard Guillemot
Sibylle Ristroph
Patrice Desarnaud
Didier Lord
Olivier Mortier
assim como
Aurora Barata-Manthe
Emmeline Biscay
Brice Homs
Gilles Langourieux
Paul Nolent
Alain Pakiry
Béatrice Sautereau
Alain Tascan
Fabrice Valay
Manuel Vieira
Shannon Wolfe

EDIÇÃO PORTUGUESA

Ecofilmes, Lda.

Produção de Vozes
Animanostra, Ideias e
Imagens, Lda.
Humberto Santana

Direcção de Actores
Teresa Sobral

Vozes
António Feio
António Fonseca
Fernando Luís
Filipe Duarte
Helena Montês
Luís Lima Barreto
Peter Michael
Teresa Sobral

Tradução
Isabel Oliveira
Sandra Marques

Edição Gráfica
Nuno Pinto

Testes
Rui Videira
Bruno Meireles

Director de Marketing
Christophe Lagoutte

Gestora de Produto
Natalina Magro

Agradecimentos
Dr. Carlos Marques
Dr. Gil Milheiro
Sandra Marques

CONTRATO DE LICENÇA ECOFILMES

Este é um contrato entre Você - o utilizador final - e a ECOFILMES, LDA. - adiante designada ECOFILMES.

Outorgamento de Licença

Este contrato de licença ECOFILMES - Licença - permite-lhe utilizar uma cópia da versão concreta do produto de software ECOFILMES adquirido com esta Licença - Software - em qualquer computador individual, sempre e quando o Software se encontrar em utilização num único computador em cada momento.

O Software encontra-se "em utilização" num computador, quando tenha sido carregado na memória temporária - isto é, RAM - ou instalado na memória permanente - v.g. disco duro, CD ROM, ou qualquer dispositivo de armazenamento - do computador.

O Produto é Vendido "Tal Qual"

O Software, disquetes, documentação e outros objectos são vendidos "Tal qual". Não há garantia de comercialização, nem garantia de validade para um uso específico nem nenhuma garantia de qualquer outro tipo, explícita ou implícita, em relação ao software, disquetes ou documentação, excepto a que se indica expressamente nos parágrafos que se seguem.

Inexistência de Responsabilidade por Danos Indirectos

Em nenhum caso a ECOFILMES ou os seus fornecedores serão responsáveis por quaisquer danos - incluindo, sem limite, os que derivam da perda de benefícios, interrupção de negócio, perda de informação comercial ou quaisquer outras perdas pecuniárias - que se originem como consequência da utilização ou da impossibilidade de utilização deste produto ECOFILMES, incluindo no pressuposto de que a ECOFILMES tenha sido informada da possibilidade de que tais danos possam ocorrer.

Em qualquer caso, a responsabilidade da ECOFILMES em relação a qualquer cláusula deste contrato limita-se à quantidade efectivamente paga por si em relação ao software mencionado.

Garantia Limitada

A ECOFILMES garante ao comprador original deste produto de software para computador que durante um período de 90 dias a contar da data de compra, o Software funcionará substancialmente de acordo com o especificado no(s) manual(is) que acompanham o produto.

Indemnização ao Utilizador

A responsabilidade total da ECOFILMES e a sua única indemnização consistirá, por deliberação da ECOFILMES:

1. No reembolso do preço pago, ou
2. Na reparação ou substituição do Software que não cumpra com a garantia limitada da ECOFILMES e lhe seja devolvido com uma cópia do recibo de compra.

Esta Garantia Limitada será nula se os defeitos do Software forem consequência de acidente, abuso ou utilização errada.

Qualquer Software substituído estará garantido pelo maior período de tempo entre o que resta até ao vencimento da garantia original ou um período de 30 dias.

Se tiver alguma dúvida acerca deste Acordo ou se desejar contactar, por qualquer motivo, a ECOFILMES, utilize o endereço anexo a este produto.

ADVERTÊNCIA PARA EPILÉPTICOS

Ler antes de jogar ou de permitir aos seus filhos a utilização deste jogo.

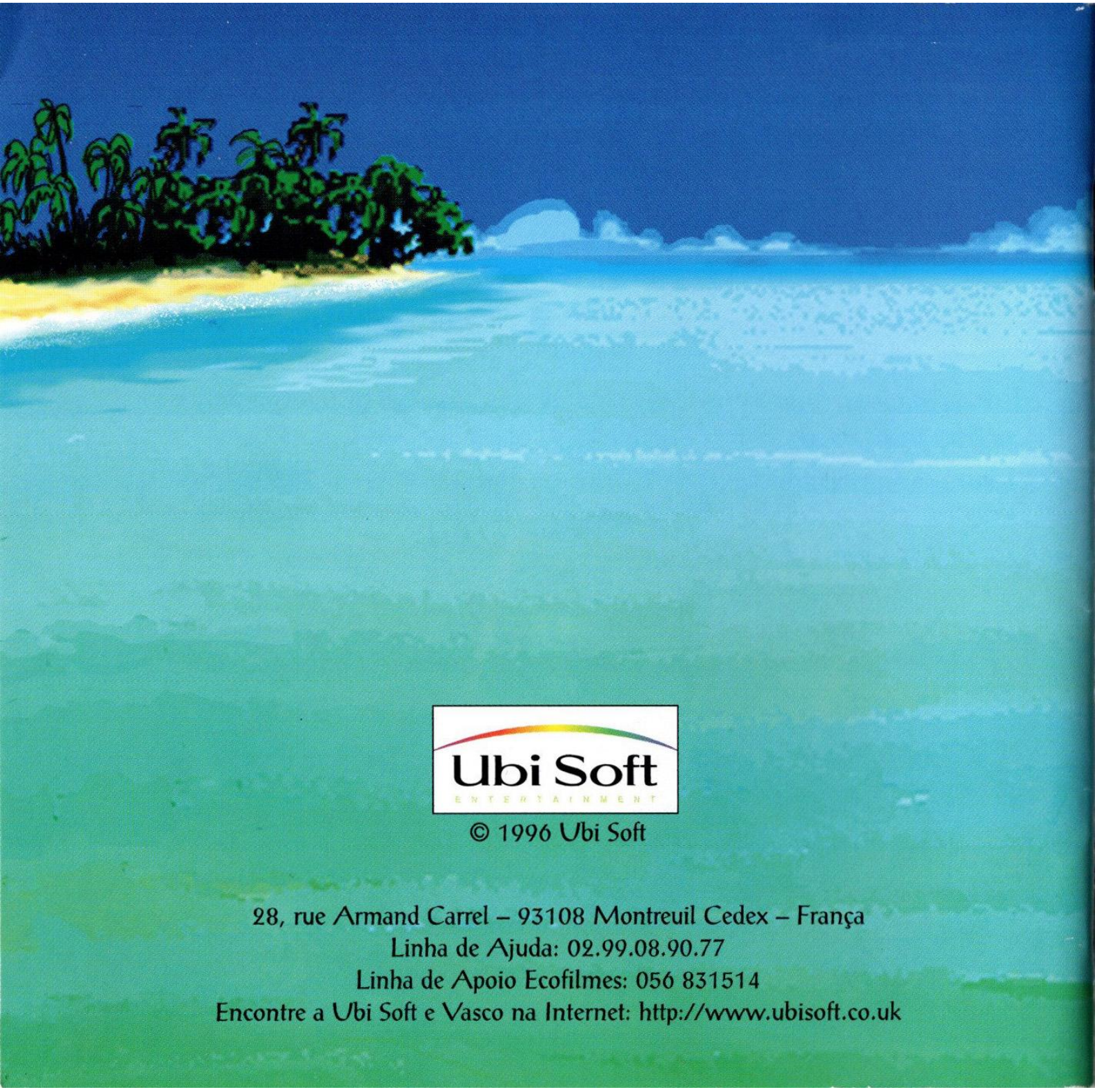
Uma pequena percentagem de indivíduos é particularmente sensível ao fenómeno epiléptico ou perda de consciência quando expostos a determinados padrões de luz ou luzes, tal como a da televisão ou dos jogos de computador. Essas pessoas podem não ter um historial médico de epilepsia.

Se você ou alguém da sua família alguma vez teve epilepsia ou sentiu perda de consciência quando exposto a estímulos luminosos, consulte o seu médico antes de começar a jogar.

Aconselhamos os pais a vigiar os filhos quando estes estiverem a jogar jogos de computador. Se você ou o seu filho sentir alguns dos seguintes sintomas durante o jogo: tonturas, alteração de visão, contracções musculares ou dos olhos, perda de consciência, desorientação, movimentos involuntários ou convulsões, deve parar IMEDIATAMENTE de jogar e consultar o seu médico.

PRECAUÇÕES DURANTE O USO

- Não se aproxime demasiado do ecrã.
- Evite jogar quando se sentir cansado ou não tiver dormido o suficiente.
- Certifique-se de que a sala onde está a jogar dispõe de boa iluminação.
- Descanse pelo menos 10 a 15 minutos por hora quando estiver a jogar.



© 1996 Ubi Soft

28, rue Armand Carrel – 93108 Montreuil Cedex – França
Linha de Ajuda: 02.99.08.90.77
Linha de Apoio Ecofilmes: 056 831514
Encontre a Ubi Soft e Vasco na Internet: http://www.ubisoft.co.uk